GALDREGONS DOMAIN

THE STORY

The legends surrounding the Five Gems of Zator were well known. Each of the five gems gave magical powers to their holder. The power of a gem, however, could be used for evil as well as good. It was also known that if the five gems were brought together the holder would possess powers beyond all other mortals.

You have travelled south to the city of Secnar to seek fame and fortune. It has been a long and arduous journey through the lands of Mezron. After many days you reach your destination - the castle of King Rohan.

Granted an audience with the king, you are ushered into the main hall. King Rohan, The Usurper, sits among his courtiers. He looks greatly troubled. He orders you to be seated, then recounts his story. He tells you that the high priests of Shool, the diabolic sect of the accursed, have once more resurrected the long dead wizard Azazael. He who once brought chaos to the world has risen again to seek vengeance on mankind. One moon ago King Rohan sent out spies to search the land for Azazael and discover his evil plans. All the spies met with slow, painful, and tortuous deaths. One, however, lived long enough to report that Azazael plans to retrieve the Five Gems of Zator and thus enslave mankind.

Only the location of one gem is known, it lies deep within the catacombs of the castle itself. The Gem Holder, an evil Lich, rules over the ancient crypts, inhabited by an army of undead zombies and skeletons.

The king sent a dozen of his bravest knights, together with his most battle hardened troops, into the crypts, but all have perished. He suggests that you first search for the other gems before taking on the evil crypt dwelling denizens.

THE GAME

You take on the role of a barbarian hero, who is unequalled in combat amongst the men of the Northlands. This quest, however, will be your toughest trial.

You must recover the Five Gems of Zator, and return them to King Rohan. Each gem is known to be held by one of five powerful creatures. Before you attempt to take them on, try to gain some knowledge of their strengths and weaknesses. The best sources of knowledge are the local inns dotted about the countryside.

Fear not brave warrior - your fate awaits you.

LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST

Set up your Atari as shown in your user manual. Insert Disk 1 in drive 0 and reset your machine. Galdregons Domain will load automatically. Please follow the on screen prompts. Galdregons Domain contains an option to save your current status to disk, be sure to have a blank formatted disk at hand.

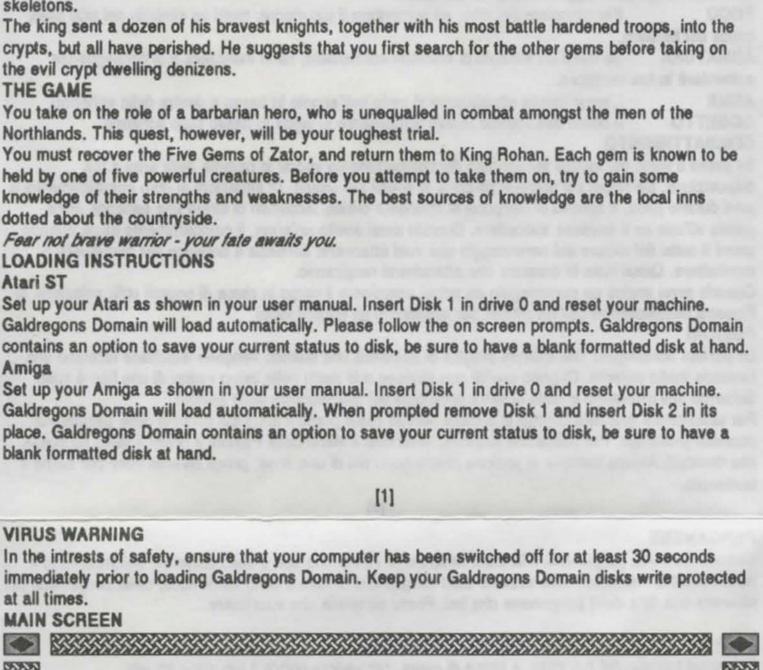
Amiga

Set up your Amiga as shown in your user manual. Insert Disk 1 in drive 0 and reset your machine. Galdregons Domain will load automatically. When prompted remove Disk 1 and insert Disk 2 in its place. Galdregons Domain contains an option to save your current status to disk, be sure to have a blank formatted disk at hand.

VIRUS WARNING

In the intrests of safety, ensure that your computer has been switched off for at least 30 seconds immediately prior to loading Galdregons Domain. Keep your Galdregons Domain disks write protected at all times.

MAIN SCREEN



1 Your view of the action
2 Potions icon
3 Compass
4 Combat icon
5 Status icon
6 Commands icon
7 Scrolls icon
8 Message window
9 Up and down icons - used to scroll the commands menu
10 Movements icons
11 The commands menu

CONTROLS

You control your character using the mouse. Click on the right mouse button to toggle between the Inventory, Map, and Main screens. Accessing the Inventory Screen will pause the action.

The action in the game is controlled by positioning the pointer over the icons and clicking on the left mouse button.

The left and right icons allow you to rotate around 90 degrees to face in any of the 4 compass point directions. To move forward just click on the UP icon. Clicking on the DOWN icon will cause your character to move backwards, whilst still remaining facing in the same direction.

THE INVENTORY SCREEN

You may access the Inventory Screen at any time during the game; just click on the right mouse button until it appears.

When you enter a location which contains objects the OBJECT indicator on the Status Screen will be highlighted.

The Inventory Window will allow you to to access two pull down menus, one for your character and one for your current location. Objects may either be exchanged between the two windows, placed in other objects, or used. To move objects between the two windows just click on them and drag them into the adjacent window.

To place an object in another object first double click on the container object to open it, i.e. double clicking on a bag would reveal its contents. You may now remove objects from the bag or place objects into the bag; the bag may be closed by clicking on its title.

You may now wish to move the bag or put it in a larger container, i.e. a chest. The manipulation of objects may at first seem complicated, however everything works logically; taking a few minutes to practice moving objects around will show you just how easy it really is.

FOOD To eat food, and increase your stamina, place a food icon over the mouth of the barbarian.

ARMOUR Placing a clothing icon over the barbarian will cause him to wear that item and consequently increase your armour.

WEAPON The currently held weapon is displayed in the bottom right hand corner of the screen.

ITEM The name of the currently held object is displayed at the bottom of the screen.

THE MAP SCREEN

To access between the map screen, the inventory screen, and the main screen, click on the right mouse button. As you move around the lands of Mezron your position will be shown on the map screen as a flashing cross. If you enter a building, or confined space, you will not be able to use the map screen.

COMBAT

Clicking on the combat icon brings up a display of the weaponry you have available to you. Clicking on the name of a weapon selects it for use. In harsh combat situations weapons have a short life and will often break just at the critical moment. Be sure to have a second weapon ready just in case. Once a weapon has been selected, combat is initiated by clicking on the character you wish to attack; keep clicking to continue combat. Almost all the creatures you attack will retaliate.

When a character has been killed you can search the body for useful objects, access the Location Inventory Window to examine any items in your vicinity.

POTIONS

Potions contain a magical brew of deadly substances, mixed together they form a liquor of great power. When you pick up a potion and place it in your backpack its type will be displayed on the Inventory Screen and on the main window in the potion box.

To access a list of all the potions stored in your backpack click on the potion symbol on the main display panel. To use a potion, access the Potions Menu and click on the desired potion. Some potion bottles contain more than one draft; click on it several times to imbibe its contents.

SCROLLS

When you pick up a scroll and place it in your backpack its type will be displayed on the Inventory Screen and on the Main Window in the scrolls box. Click on the scroll icon to list the scrolls you are carrying. Click on the one you want to use.

STATUS

Click on the heart shaped status icon to display your current status.

COMMANDS

Click on the command icon to display a list of available commands. Use the small arrows next to the

movement arrows to scroll up and down the menu. The specialist commands include:-

OPEN/CLOSE: Open/close a door.

LOCK/UNLOCK: Lock/unlock a closed door.

TALK: To communicate with a character click on this command and then click on the character with which you wish to communicate.

RUN: Allows you to retrace your last movements.

BUY ALE: When your stamina gets low, go to a local inn and buy ale.

BUY HEALING: Click on this command to buy healing from a cleric.

THE CHRONICLES OF ZATOR

Great legends of the lands of Mezron were once enscrolled by Zator and some of these have been enclosed within this tomb.

THE LABYRINTH Known to be the lair of an evil Medusa, whose merest gaze turns all to stone. Her labyrinth is littered with the petrified bodies of those who entered her lair. Many powerful minotaurs keep intruders out of her royal chambers, where great treasures are thought to be hoarded.

THE CAVES OF DOOM Here a great race of dwarves live. they mine gold within the myriad of passages, and jealously guard their treasures. It was once rumoured that Azazael created a huge rock monster within the caves to extend the mines.

THE FOREST OF ELVES The last haven for the shy race of elves. They, too, are in battle with Azazael and may prove to be valuable allies.

THE TEMPLE OF SET Here the evil followers of the snake god worship. The high priestess of Set is known to be able to change into a demon form at will to devour her enemies.

THE ASSASSINS GUILD They can be recognised by their green garb and poisoned blades. Few live long enough to tell of their hideout.

THE TOWER OF THE NECROMANCER The place where an evil cleric of Shool raises the dead to do his bidding. It is said that once killed he will rise again to do battle.

LORD THULL'S TOWER Once the kings champion, he is now banished to this tower for plotting to usurp the throne of Mezron.

THE TOWER OF THE DEMON MASTER He who lives here is rumoured to be able to conjure demons from the pits of hell. None dare enter the tower for dreadful screams can be heard from within.

CREDITS

Programming:	Steve Briggs - Atari St
	David Neale - Amiga
Design:	Ray Edwards
Graphics:	Robin Chapman, Martin Godbeer, & Jabba Severn
Music:	Mike Brown & The Maniacs Of Noise

For fuller instructions, and a free colour poster, please send £1.00 to GALDRAGONS DOMAIN OFFER, Unit 6, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.

GALDREGONS DOMAIN - AMIGA
ISTRUZIONE ITALIANE

Disponi il tuo Amiga come si mostra nel manuale. Inserisci il Disco 1 nella presa Drive 0 e riaccendi. Galdregons Domain caricherà automaticamente. Quando vedrai l'istruzione sullo schermo, leva il Disco 1 e inserisci il Disco 2 al suo posto. Galdregons domain contiene la possibilità di salvare il tuo stato corrente su un disco, assicurati di avere un disco vuoto a poprtata di mano.

AVVERTIMENTO SUI VIRUS

Per sicurezza, assicurati che il computer sia stato spento per almeno 30 secondi subito prima di caricare Galdregons Domain. Mantieni sempre la protezione dei tuoi dischi di Galdregons Domain.

LA STORIA

Le leggende che trattano delle Cinque Gemme di Zator erano note a tutti. Ognuna delle cinque gemme dava poteri magici a chi la possedeva. Ma il potere delle gemme si poteva usare per il male oltre che per il bene. Si sa anche che se le cinque gemme fossero state messe insieme, il proprietario avrebbe ottenuto poteri al di sopra di tutti i mortali.

Tu sei venuto al sud nella città di Secnar in cerca di gloria e di fortuna. Hai fatto un viaggio lungo e faticoso per le terre di Mezron. Dopo molti giorni arrivi a destinazione - il castello del Re Rohan. Ottenuta udienza dal re, vieni introdotto nella sala del trono. Re Rohan, l'Usurpatore, siede fra i cortigiani. Ha l'aria molto preoccupata. Ti ordina di sederti, poi ti racconta la sua storia.

Ti dice che i sacerdoti di Shool, la setta diabolica dei maledetti, hanno riportato in vita ilmago Azazael, morto molti anni fa. Colui che portò il caos nel mondo è tornato per vendicarsi dell'umanità. Una luna fa Re Rohan mandò delle spie a cercare Azazael in tutto il regno e scoprire i suoi piani malefici. Tutte le spie trovarono una morte lenta e dolorosa. Uno però sopravvisse abbastanza a lungo da comunicare che Azazael ha intenzione di trovare le Cinque Gemme di Zator e di ridurre l'umanità in schiavitù. Si sa dove si trova una sola gemma: in fondo alle catacombe del castello. Il Proprietario della Gemma, un mago cadavere, regna nelle antiche cripte, abitate da un esercito di zombie e scheletri.

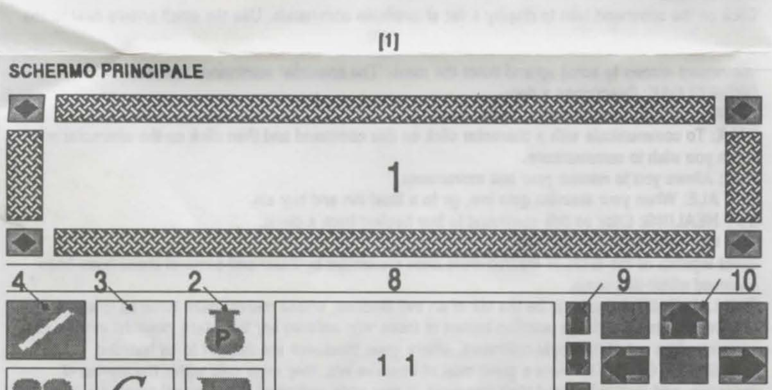
Il re mandò una dozzina dei suoi cavalieri più coraggiosi con le truppe più provate in battaglia nelle cripte, ma nessuno tornò. Ti consiglia di cercare le altre gemme prima di affrontare gli abitanti delle cripte.

IL GIOCO

Tu sei l'eroe barbaro, senza pari in battaglia contro gli uomini delle terre del nord.

Devi ritrovare le Cinque Gemme di Zator, e riportarle al Re Rohan. Si sa che ogni gemma è in possesso di uno di cinque mostri. Prima di tentare di affrontarli, cerca di scoprire le loro capacità e i loro punti deboli. Le migliori fonti di informazioni sono le taverne sparse per il paese.

SCHERMO PRINCIPALE



1 Il tuo panorama dell'azione
2 Simbolo delle pozioni
3 Bussola
4 Simbolo di combattimento
5 Simbolo di stato
6 Simbolo dei comandi
7 Simbolo delle pergamene
8 Finestra dei messaggi
9 Simboli di su e giù - si usano per passare da un comando all'altro
10 Simboli di movimento
11 Menu dei comandi

CONTROLLI

Tu controlli il personaggio per mezzo di un mouse. Premi il pulsante destro del mouse per passare dal uno schermo all'altro: Inventario, Mappa, Schermo Principale. Quando passi allo Schermo dell'Inventario l'azione pausa.

Nel gioco si controlla l'azione mettendo la freccia sui simboli e premendo il tasto sinistro del mouse. Le frecce a destra e a sinistra ti permettono di voltarti di 90 gradi per rivolgerti in una delle 4 direzioni del compasso. Per andare avanti premi il tasto sul simbolo SU. Se premi il tasto sul simbolo GIU il personaggio andrà indietro senza voltarsi. Un altro modo per muoversi è di usare i tasti con le frecce. Puoi selezionare i simboli sul lato sinistro dello schermo premendo il tasto sinistro del mouse su di loro. Altrimenti puoi usare i tasti delle funzioni come segue:-

F1: Menu di Combattimento
F2: Menu delle Pozioni
F3: Menu dello Stato
F4: Menu dei comandi
F5: Menu delle Pergamene

LO SCHERMO DELL'INVENTARIO

Puoi passare allo Schermo dell'Inventario in qualunque momento del gioco; premi il tasto destro del mouse finché non appare.

Quando arrivi in un luogo che contiene oggetti si accenderà il simbolo degli OGGETTI sullo Schermo dello Stato.

La Finestra dell'Inventario ti permetterà di selezionare i menu, uno per il tuo personaggio e uno per il luogo in cui ti trovi. Gli oggetti possono essere spostati da una finestra all'altra, posti dentro altri oggetti, o usati. Per spostare gli oggetti da una finestra all'altra premi il tasto del mouse su di essi e spostali nella finestra adiacente.

Per mettere un oggetto dentro un altro oggetto prima premi due volte il tasto del mouse sull'oggetto contenitore per aprirlo, ad es. premere due volte su una borsa ne rivelerà il contenuto. Ora puoi togliere oggetti dalla borsa o metterci dentro degli oggetti; puoi chiudere la borsa premendo una volta sul titolo.

Ora se vuoi puoi spostare la borsa o metterla in un contenitore più grande, ad es. un cofano. Muovere gli oggetti forse ti sembrerà complicato, ma tutto funziona logicamente; se passerai qualche minuto ad esercitarti a spostare oggetti vedrai com'è facile.

FOOD Per mangiare del cibo, ed aumentare il tuo vigore, metti un simbolo del cibo sulla bocca del barbaro.

ARMATURA Se metti un simbolo di vestiario sul barbaro, lui lo indosserà e di conseguenza aumenterà la tua armatura.

ARMA L'arma tenuta attualmente si vede nell'angolo in basso a destra dello schermo.

OGGETTO Il nome dell'oggetto tenuto attualmente si legge in basso sullo schermo.

COMBATTIMENTO

Se premi il tasto del mouse sul simbolo del combattimento vedrai la gamma delle armi a tua disposizione. Se premi sul nome di un'arma la scegli per usarla. In situazioni di duro combattimento le armi durano poco, e spesso si rompono al momento critico. Accertati di avere una seconda arma pronta all'uso se ti dovesse succedere. Quando avrai scelto un'arma, il combattimento inizia quando premi il tasto del mouse sul personaggio che vuoi attaccare; continua a premere per continuare a combattere. Quasi tutte le creature che attaccherai reagiranno.

Quando avrai uccico un personaggio ne potrai esaminare il corpo in cerca di oggetti utili; seleziona la Finestra delloSchermo dell'Inventario per esaminare gli oggetti vicini.

POZIONI

Le pozioni contengono una mistura magica di sostanze che quando vengono mischiate formano una bevanda molto potente. Quando prendi una pozione e la metti nello zaino vedrai di che tipo è sullo Schermo dell'Inventario e nella finestra principale del qu7aadrante delle pozioni.

Per selezionare una lista di tutte le pozioni nel tuo zaino premi il tasto sul simbolo delle pozioni sul pannello principale. Per usare una pozione, seleziona il Menu delle Pozioni e premi il tasto su quella che desideri. Alcune bottiglie di pozione contengono più di una dose; premi diverse volte per berne il contenuto.

PERGAMENE

Quando trovi una pergamena e la metti nello zaino vedrai che tipo è sullo Schermo dell'Inventario e nella Finestra Principale nella sezione delle pergamene. Premi il tasto sul simbolo delle pergamene per ottenere una lista delle pergamene che hai. Premi su quella che vuoi usare.

STATO

Premi sul simbolo del tuo stato, a forma di cuore, per vedere com'è il tuo stato attuale.

COMANDI

Premi sul simbolo dei comandi per vedere una lista dei comandi possibili. Usa le freccette accanto alle frecce del movimento per passare da un comando all'altro. I comandi speciali comprendono:-

OPEN/CLOSE (APRI/CHIUDI): Apri/chiudi una porta

LOCK/UNLOCK (CHIUDI A CHIAVE/APRI CON LA CHIAVE): Chiudi a chiave/ apri una porta chiusa a chiave

TALK (PARLA): Per comunicare con un personaggio seleziona questo comando, poi premi sul personaggio con cui vuoi parlare.

RUN (CORRI): Ti permette di tornare indietro sui tuoi ultimi passi

BUY ALE (COMPRA BIRRA): Quando il tuo vigore scende, entra in una taverna e compra della birra.

BUY HEALING (COMPRA GUARIGIONE) seleziona questo comando per farti guarire da un sacerdote.

LD/SV: Load (carica)/Save (salva) vedrai un menu separato con la lista dei comandi per il disco.

LE CRONACHE DI ZATOR

Grandi leggende delle terre di Mezron furono sritte su pergamene da Zator, e alcune di esse sono state chiuse in questa tomba.

IL LABIRINTO Si sa che è la tana di una crudele Medusa, il cui sguardo fa diventare di pietra. Il suo labirinto è pieno dei corpi pietrificati di quelli che entrarono nella sua tana. Molti forti minotauri tengono gli intrusi fuori dalle sue sale reali, dove si crede che grandi tesori giacciono accumulati.

LE GROTTE DEL FATO Qui vive un'antica razza di nani. Cercano oro nelle miniere dentro le migliaia di caverne, e fanno la guardia avaramente ai loro tesori. Si diceva una volta che Azazael creò un enorme mostro di roccia nelle grotte per estendere le miniere.

LA FORESTA DEGLI ELFI L'ultimo rifugio della timida razza degli elfi. Anche loro sono in lotta con Azazael e forse si riveleranno utili alleati.

IL TEMPIO DI SET Qui i seguaci del dio serpente Set lo adorano. Si dice che la gran sacerdotessa di Set sia capace di assumere la forma di un demone quando vuole per divorare i nemici.

LA CONFRATERNITA DEGLI ASSASSINI Li riconoscerai dagli abiti verdi e dalle lame avvelenate. Pochi vivono abbastanza a lungo da parlare del loro nascondiglio.